

**PARODI SUPERHERO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Oleh:**

**I Wayan Bayu Mandira**

**NIM 1212290021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

# **PARODI SUPERHERO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN**

## **SENI LUKIS**



**I Wayan Bayu mandira**

**NIM 1212290021**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
**2018**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**PARODI SEUPERHERO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**

diajukan oleh I Wayan Bayu Mandira, NIM 1212290021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Oktober 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Deni Junaedi, S. Sn, M.A.  
NIP. 19730621 210604 1 001

Pembimbing II/Anggota

Wiyono, S.Sn, M.Sn.  
NIP 19670118 199802 1 001

Cognate/Anggota

Drs. Titoes Libert, M.Sn.  
NIP 19540731 198503 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni Rupa  
Murni/Ketua/Anggota

Lutse Lambert /Daniel Morin, M.Sn.  
NIP 19761007 200604 1001



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Susi Iwi, M.Des.  
NIP 19590802 198803 2 002



Karya ini kupersembahkan kepada

**Superheroku**

**I Nyoman Tulus dan Ni Made Warjani**

**Serta setiap pribadi yang kelak menjadi Superhero**

**untuk pribadi lainnya**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa “*Ida Sang Hyang Widhi Wasa*” atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul PARODI SUPERHERO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan sarjana strata 1 (S-1) Minat Utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadari bahwa di dalam tulisan ini masih terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sangat diharapkan adanya koreksi dan saran sehingga dapat dijadikan masukan dan perbaikan di waktu selanjutnya.

Banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan Tugas Akhir ini, namun berkat berbagai bantuan dari berbagai pihak baik secara fisik, moral, materi, maupun dukungan spiritual sehingga Penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan. Untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku pembimbing I yang telah memberikan saran-saran dan arahan dalam penciptaan karya seni maupun penulisan laporan tugas akhir.
2. Wiyono, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan cara penulisan laporan, masukan-masukan mengenai visual karya.
3. Drs. Titoes Libert, M.Sn., selaku Cognate dan Dosen yang memberi bimbingan semasa kuliah di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

5. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktik.
8. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Kedua orang tua; I Nyoman Tulus dan Ni Made Warjani atas dukungan semangat, doa, serta materi.
10. Saudara Ade Wisnu Arda Yoga atas segala dukungannya.
11. Seluruh anggota SAKAPAT (I Wayan Sudarsana, I Wayan Nopiantara, I Putu Adi Suanjaya) Sanggar Dewata Indonesia, KMHD ISI.
12. Untuk Luh Kadek Tika Widyasih yang selalu menyemangati untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Putu Bayu Andika dan IG Jiyesta atas desain katalog dan posternya.
14. *Bli* Gusti Ngurah Udiantara, *Bli* Kadek Suardana, *Bli* Kadek Agus Darmika, *Bli* Nyoman Andi Kusuma, *Bli* I Wayan Dewana, I Putu Cipta Suryanta, *Bli* Sastra Wibawa, *Bli* Kadek Marta Dwipayana, selaku tim penasehat kekaryaan.
15. I Wayan Piki (Gareng), Dewa Suyudana, Surya Subrata (Katok), Didin, Dabi, terimakasih atas bantuan dalam proses pengangkutan karya dan pendisplay
16. Untuk para sahabat yang telah memberi dukungan dan hiburan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
17. Seluruh Mahasiswa ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan 2012 yang sedang membuat Tugas Akhir.

Yogyakarta, 29 Oktober 2018

I Wayan Bayu Mandira

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL – I .....	i
HALAMAN JUDUL – II .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	2
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul .....	5
BAB II. KONSEP .....	9
A. Konsep Penciptaan .....	9
B. Konsep Perwujudan .....	12
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN .....	21
A. Bahan .....	21
B. Alat .....	29
C. Teknik .....	35
D. Tahap Pembentukan .....	36
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	41
BAB V. PENUTUP .....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	64



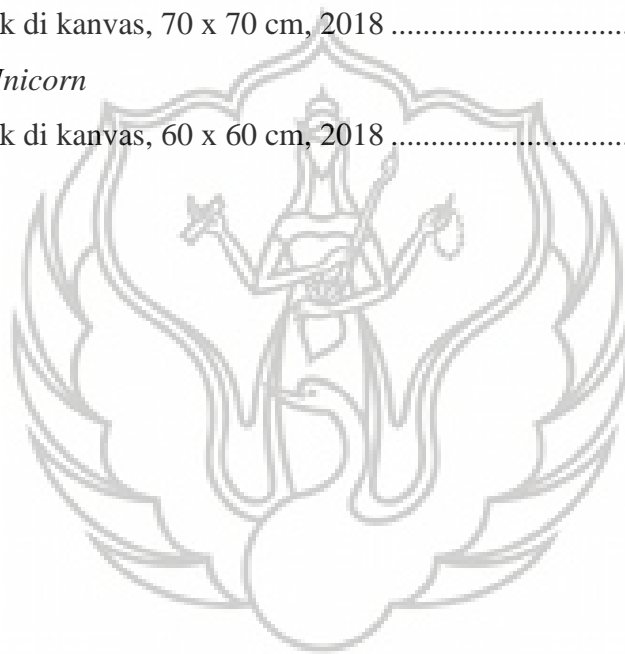
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar Acuan</b>	<b>Halaman</b>
Gb. 01. Justice League Unlimited .....	11
Gb. 02. Koleksi Komik Superhero .....	12
Gb. 03. Karya Putu Adi Gunawan, Gusti Ora Sare.....	15
Gb. 04. Karya I Nyoman Masriadi, <i>Sorry Hero, I Forgot</i> .....	17
Gb. 05. Karya Oky Rey Montha, <i>Man From The Moon</i> .....	19
<b>Gambar Tahap Pembentukan</b>	
Gb. 06. Foto Cat Akrilik .....	22
Gb. 07. Foto Air dan <i>Retrader</i> .....	22
Gb. 08. Foto Ember dan Air.....	23
Gb. 09. Foto Kain .....	24
Gb. 10. Cat Tembok dan Cat Genteng .....	25
Gb. 11. Wonder Woman, Superhero DC .....	25
Gb. 12. Superman, Superhero DC.....	25
Gb. 13. Aquaman, Superhero DC .....	26
Gb. 14. Batman, Superhero DC .....	26
Gb. 15. The Flash, Superhero DC .....	26
Gb. 16. Catwoman, Superhero DC .....	27
Gb. 17. Batgirl, Superhero DC.....	27
Gb. 18. Captain America, Black Widow, dan Iron Man, Superhero Marvel.....	27
Gb. 19. Hulk dan Thor, Superhero Marvel .....	28
Gb. 20. Spiderman , Superhero Marvel .....	28
Gb. 21. Deadpool , Superhero Marvel .....	28
Gb. 22. Varnish .....	29
Gb. 23. Kuas.....	30

Gb. 24. Palet.....	30
Gb. 25. Lap dan Tempat Air .....	31
Gb. 26. Ampelas.....	31
Gb. 27. Staples .....	32
Gb. 28. Selotip Kertas .....	32
Gb. 29. Kapur Tulis.....	33
Gb. 30. Kertas .....	33
Gb. 31. Pensil Warna .....	33
Gb. 32. Proyektor .....	34
Gb. 33. Kuas Roll.....	34
Gb. 34. Pisau Palet .....	35
Gb. 35. Sketsa Karya.....	37
Gb. 36. Penerapan Sketsa.....	38
Gb. 37. Pewarnaan .....	38
Gb. 38. Penekanan Pada Objek .....	39
Gb. 39. Evaluasi .....	40
Gb. 40. Proses Varnish.....	40

<b>Gambar Karya</b>	<b>Halaman</b>
Gb. 41. Berebut	
Akrilik di kanvas, 130 x 100 cm, 2016 .....	42
Gb. 42. Super Kaya	
Akrilik di kanvas, 150 x 200 cm, 2016 .....	43
Gb. 43. Super <i>Mom</i>	
Akrilik di kanvas, 145 x 145 cm, 2017 .....	44
Gb. 44. Penjaga Malam	
Akrilik di kanvas, 145 x 154 cm, 2017 .....	45
Gb. 45. Berguru	
Akrilik di kanvas, 150 x 200 cm, 2017 .....	46
Gb. 46. <i>Tabuh Rah #1</i>	
Akrilik di kanvas, 150 x 180 cm, 2018 .....	47
Gb. 47. <i>Tabuh Rah #2</i>	
Akrilik di kanvas, 150 x 180 cm, 2018 .....	48
Gb. 48. Musim Panas	
Akrilik di kanvas, 50 x 50 cm, 2018 .....	49
Gb. 49. Lelah	
Akrilik di kanvas, 100 x 120 cm, 2018 .....	50
Gb. 50. Foto Instagram	
Akrilik di kanvas, 90x 100 cm, 2016 .....	51
Gb. 51. Berita Pagi	
Akrilik di kanvas, 80 x 80 cm, 2015 .....	52
Gb. 52. Kearifan Lokal	
Akrilik di kanvas, 70 x 100 cm, 2015 .....	53
Gb. 53. Bakat Alami	
Akrilik di kanvas, 80 x 100 cm, 2015 .....	54
Gb. 54. Setelah Pesta	
Akrilik di kanvas, 70 x 100 cm, 2015 .....	55

Gb. 55. Dilema	
Akrilik di kanvas, 90 x 100 cm, 2017 .....	56
Gb. 56. Sahabat	
Akrilik di kanvas, 110 x 110 cm, 2018 .....	57
Gb. 57. Agresif	
Akrilik di kanvas, 60 x 80 cm, 2018 .....	58
Gb. 58. Meluncur	
Akrilik di kanvas, 70 x 70 cm, 2018 .....	59
Gb. 59. Diet	
Akrilik di kanvas, 70 x 70 cm, 2018 .....	60
Gb. 60. <i>My Unicorn</i>	
Akrilik di kanvas, 60 x 60 cm, 2018 .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa : .....	68
LAMPIRAN B. Poster Pameran : .....	69
LAMPIRAN C. Proses Display : .....	70
LAMPIRAN D. Situasi Pameran : .....	72
LAMPIRAN E. Katalogus : .....	74



## ABSTRAK

Superhero telah menjadi representasi impian manusia terhadap berbagai keadaan dunia yang memerlukan pahlawan super. Superhero selalu ditampilkan dengan penokohan yang sempurna, kuat dan gagah berani. Dalam Tugas Akhir yang berjudul "Parodi Superhero sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" ini memuat sisi parodi tentang superhero. Karena superhero juga merupakan manusia biasa maka Tugas Akhir ini memuat sisi kemanusiaan dari superhero tersebut sebagai ide penciptaan yang diparodikan sesuai konteks kekinian. Superhero direpresentasikan dengan menggunakan bentuk kemasan yang baru atau tampilan-tampilan visual yang lebih menarik. Dihadirkan secara deformasi sesuai dengan daya imajinasi yang dimiliki. Deformasi dalam karya ini dimaksudkan untuk merubah karakter superhero tersebut jauh dari penokohnya yang selama ini dikenal. Karya-Karya yang dihasilkan diharapkan mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan seni rupa Indonesia.

**Kata Kunci:** parodi, superhero, komik, seni lukis.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Seni telah dikenal secara umum oleh masyarakat luas, walaupun makna yang sebenarnya belum semua orang dapat mendefinisikannya dengan jelas. Memahami kesenian tidak ada habisnya karena begitu banyaknya definisi tentang seni. Pengertian seni yang menjadi acuan adalah pendapat Herbert Read yaitu:

Seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan.<sup>1</sup>

Pengertian seni di atas dapat disimpulkan sebagai karya manusia yang mengkomunikasikan perasaan seniman dari kebudayaan dan pengalaman yang dirasakan serta dialami. Pengalaman itu ditampilkan dengan kemasan semenarik mungkin sehingga menimbulkan rangsangan terhadap penikmat seni.

Setidaknya hal itulah yang mendasari dan mengawali terciptanya sebuah karya seni, yaitu dengan adanya suatu kebutuhan untuk mengekspresikan kenangan dan pengalaman masa kecil lewat media seni lukis dengan cara yang menyenangkan. Selain kebutuhan untuk mengekspresikan pengalaman, sebuah karya seni bisa juga merupakan upaya melahirkan identitas pribadi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Dari pengalaman tersebut timbul perasaan senang dan bahagia. Pengalaman-pengalaman tersebut berupa hal-hal yang dihadapi dan digemari ketika masih kecil. Pengalaman yang paling berkesan dan menggembirakan adalah saat bermain bersama keluarga dan teman-teman. Menonton acara superhero di televisi, membaca komik superhero, dan bermain sambil menirukan karakter superhero adalah salah satu kegiatan yang paling digemari ketika itu. Ketertarikan terhadap figur superhero memang sangat besar pada masa kecil. Berbagai kenangan dan pengalaman tentang superhero sangat membekas,

---

<sup>1</sup>Darsono Soni Kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), p. 2.

menirukannya dan memparodikannya pada masa itu menjadi momen yang sangat sulit dilupakan. Pada akhirnya kenangan masa kecil itu menggugah perasaan untuk diekspresikan menjadi sebuah karya seni lukis.

### **A. Latar Belakang**

Setiap pribadi atau individu manusia memiliki kenangan masa kecil. Berbagai kenangan masa kecil tersebut selalu memiliki kesan yang pasti sangat sulit untuk dilupakan, dari yang menyenangkan, sedih, mengharukan, hingga yang *absurd*. Ketika melihat anak-anak di zaman sekarang dengan aktivitas permainannya membuat kenangan masa kecil kembali hadir di dalam benak dan pikiran. Pengalaman yang hadir kembali secara samar-samar adalah kenangan yang sering kembali diingat yaitu saat masa kecil, ketika masih menganggap segala sesuatu itu terlihat mudah dan semuanya terlihat mungkin, *nothing is impossible* (tidak ada yang tidak mungkin), tetapi pemikiran dewasa yang selalu dihubungkan dengan logika sering membuat sesuatu itu terlihat sulit.

Terkadang memang perlu berpikir seperti anak kecil agar semuanya terlihat optimistis. Tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini banyak orang dewasa berandai-andai bisa kembali ke masa lalu hanya untuk menikmati lagi indahnya masa kecil. Dunia yang paling murni, sebuah dunia yang terbebas dari kegelisahan, penuh dengan kegembiraan, setiap pikiran dan tingkah laku murni tanpa rekayasa. Masa yang dipenuhi gelak tawa, segala bentuk fantasi bebas dan luas dapat diungkapkan tanpa ada beban ataupun rasa takut itu sekarang sulit dilakukan ketika dewasa.

Pada masa kecil kemampuan berimajinasi mulai berkembang, bahkan fantasi yang terkadang menghasilkan pemikiran-pemikiran yang di luar nalar dan menentang hukum alam, namun anak-anak tetap bebas bisa meluapkan apa saja yang ada di dalam benak dan pikirannya. Sebagaimana anak-anak pada umumnya, pada masa kecil penulis pun pernah mengalami berbagai macam fantasi yang bersifat menciptakan maupun fantasi yang bersifat mengubah suatu objek yang



ada menjadi suatu objek yang memiliki identitas baru dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan atau kegembiraan.

Kegemaran berfantasi pada masa kecil mengarah ke fantasi yang bersifat mengubah suatu objek untuk mendapatkan kejenuhan (parodi). Munculnya fantasi tersebut dilatarbelakangi oleh kegemaran mengonsumsi visual tentang cerita fiktif kepahlawanan di siaran televisi maupun komik yang pada saat itu sangat digemari. Karakter fiktif pahlawan super (*superhero*) pada saat itu menjadi kegemaran dan juga menjadi objek parodi bersama teman sebaya di saat bermain. Kebiasaan masa kecil yang sering memparodikannya ke dalam permainan misalnya beraksi menirukan gerakan Hulk di saat menjaga gawang, berlari kencang seolah memiliki kecepatan seperti Flash, dan bersepeda seolah mengendarai *Batcycle* miliknya Batman. Menggambarkan atau menirukan gambar asli *superhero* dari komik ke dalam bidang dua dimensi dan memparodikannya dengan mengubah tampilan *superhero* tersebut sesuai fantasi anak-anak hingga melahirkan gambar *superhero* dengan identitas barunya sesuai fantasi pada masa kecil juga menjadi candaan menarik pada masa itu.

Seiring bertambahnya usia kegemaran memparodikan *superhero* pun mengalami perubahan. Yang biasanya gemar memparodikan *superhero* sifatnya liar dan bebas seperti halnya fantasi anak-anak, kini cenderung menjadi lebih berandai-andai. Hadirnya komik dan film *superhero* dengan kisahnya yang sangat heroik dan terkadang terlalu sempurna menjadikan karakter *superhero* sering difantasikan hadir dalam permasalahan yang nyata seperti di kehidupan sehari-hari, mengalami permasalahan seperti manusia pada umumnya dengan cara memparodikan karakter maupun cerita dari *superhero* tersebut. Memparodikan *superhero* memiliki kesan tersendiri sehingga "Parodi *Superhero* sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" dipilih untuk penciptaan pada Tugas Akhir ini.

Penulis pernah berangan-angan menjadi seorang pahlawan super (*superhero*) yang gagah dan perkasa karena figur pahlawan super itu menarik perhatian baik secara figur, peran, kostum, dan kisahnya. Gambaran-gambaran tersebut menjadi sebuah fantasi dalam membuat gambar corat-corek iseng pada secarik kertas ataupun memenuhi halaman belakang dari buku catatan pelajaran.

*Superhero* tidak selalu digambarkan sama persis seperti yang ada di dalam komik maupun yang ditampilkan di televisi, terkadang ada imbuhan parodi dalam gambar tersebut agar terasa lebih apa adanya atau natural namun tetap menyenangkan.

Parodi tidak hanya sebatas lelucon karena parodi juga bisa mengandung makna lain.

Parodi adalah satu bentuk dialog sebagaimana konsep dialog bakhtin-antarteks dan bertujuan mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk, dan menjadi semacam bentuk oposisi atau kontras di antara berbagai teks, karya atau gaya lainnya dengan maksud menyindir, mengancam, mengkritik, atau membuat lelucon darinya.<sup>2</sup>

Parodi yang dilakukan tersebut mengandung kritik di dalamnya. *Superhero* pada dasarnya adalah manusia biasa, sehingga sangat mungkin mengalami permasalahan seperti manusia pada umumnya. Pada sisi kemanusiaan karakter *superhero* inilah ada peluang untuk diparodikan.

Dari hal tersebut memiliki ketertarikan yang kuat untuk mewujudkannya ke dalam seni lukis yang bertujuan untuk merepresentasikan ide-ide atau fantasi *superhero* yang diparodikan sesuai konteks kekinian.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan-permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses kreatif. Dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain :

1. Apakah parodi *superhero* tersebut ?
2. Bagaimana memparodikan *superhero* yang biasanya tampil sebagai karakter yang gagah, serius dan super menjadi bentuk yang baru.

---

<sup>2</sup> Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. (Bandung: Jalasutra, 2003), pp. 213-314; Nyoman Kutha Ratna. *Estetika Sastra dan Budaya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), pp. 387.

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

- a. Untuk mendalami parodi *superhero*.
- b. Menciptakan visualisasi bentuk-bentuk baru dari interpretasi *superhero* yang sudah ada.
- c. Menciptakan karya seni lukis yang mengangkat visual parodi *superhero*.

#### 2. Manfaat

- a. Menambah warna baru dalam perkembangan dunia seni rupa.
- b. Memberi sumbangan pengetahuan tentang parodi *superhero*.

### D. Makna Judul

Dalam kegiatan berkesenian seniman mempunyai gagasan atau pemikiran di dalam sebuah karya seni yang diciptakannya. Pengertian terhadap judul akan mengikat setiap tema-tema karya yang diciptakan menjadi kesatuan secara konsep yang utuh. Judul "Parodi Superhero sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" akan dijelaskan maknanya dari kata perkata dan dirangkum menjadi satu kalimat sehingga memperjelas pemahamannya :

#### 1. Parodi

Menurut Mikhail Bakhtin parodi adalah:

Satu bentuk dialog antar teks dan bertujuan mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk, dan menjadi semacam bentuk oposisi atau kontras di antara berbagai teks, karya atau gaya lainnya dengan maksud menyindir, mengecam, mengkritik, atau membuat lelucon darinya.<sup>3</sup>

Linda Hutcheon mendefinisikan parodi juga merupakan:

Suatu bentuk imitasi, namun bukan imitasi murni, melainkan imitasi yang ironik, dan karena itu parodi lebih

---

<sup>3</sup> Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. (Bandung: Jalasutra, 2003), pp. 213-314; Nyoman Kutha Ratna. *Estetika Sastra dan Budaya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), pp. 387.

merupakan suatu pengulangan yang dilengkapi dengan ruang kritik, yang mengungkapkan perbedaan ketimbang persamaan.<sup>4</sup>

Sedangkan di dalam bukunya, Mikke Susanto menjelaskan parodi sebagai:

Peniruan terhadap gaya atau ungkapan khas seniman sehingga tampak *humoristic* dan kadang *absurd*. Peniruan ini bersifat ironi dan kritis bahkan bermuatan politik dan ideologis. Parodi sering mengambil keuntungan dari bentuk, gaya atau karya yang menjadi sasarannya (kelemahan, kekurangan, keseriusan dan bahkan kemasyurannya) dan merupakan satu bentuk wacana yang selalu memeralat wacana pihak lain.<sup>5</sup>

Dari tiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa parodi merupakan sebuah teks, karya, atau gaya masa lalu sebagai acuan atau rujukan dan menjadikannya sebagai kritik, sindiran, kecaman sebagai ungkapan ketidakpuasan atau sekedar ungkapan rasa humor dan lebih menekankan aspek penyimpangan atau *plesetan* dari karya atau teks acuan yang biasanya bersifat serius. Dalam konteks ini parodi dilakukan terhadap berbagai karakter superhero yang menjadi kegemaran pada masa kecil.

## 2. Superhero

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia hero atau pahlawan adalah "Orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani".<sup>6</sup>

Sedangkan super adalah lebih dari yang lain "luar biasa, istimewa".<sup>7</sup>

Menurut Mike Benton, dalam bukunya *Superhero Comics of the Golden Age: The Illustrated History* (1992):

<sup>4</sup> Yasraf Amir Piliang, *Op.Cit.* p. 214.

<sup>5</sup> Mikke Susanto, *Diksirupa* (Yogyakarta:DictiArtLab,2011), p. 292.

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,2016)., P.999

<sup>7</sup> *Ibid.*, P.1359

Isitilah Superhero digunakan untuk menggambarkan kepada publik sosok yang mempunyai bakat yang besar atau berprestasi, buku komik awal pahlawan tahun 1940-an biasanya disebut oleh pembuatnya sebagai karakter berkostum atau sebagai karakter berpakaian dalam panjang atau pahlawan penyatuan.<sup>8</sup>

Dalam bahasa Inggris superhero bermakna karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan demi kepentingan umum.

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa superhero tersebut merupakan karakter pahlawan fiksi yang menggunakan kostum dan memiliki bakat serta kekuatan luar biasa dan gagah berani.

### 3. Ide

Menurut Soeharso dan Ana Retnoningsih ide adalah “Rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau cita-cita. Ide dalam kajian maupun menyangkut suatu gambaran imajinal utuh yang melintas cepat”.<sup>9</sup>

Sedangkan ide menurut Loren Bagus adalah:

Ide dari bahasa Yunani “*ide*”, awalnya berarti visi atau kontemplasi. Istilah ini secara luas digunakan dalam filsafat umum untuk gambaran mental dari beberapa objek, eksternal, berupa rancangan yang tersusun dalam pikiran.<sup>10</sup>

### 4. Penciptaan

“Penciptaan adalah berasal dari kata kerja “cipta” yang artinya imajinasi untuk membuat suatu karya, membuat suatu yang baru yang belum pernah ada”.<sup>11</sup>

<sup>8</sup> Gina Misiroglu, *The Superhero Book The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes Second Edition* (Canton: Visible Ink Press, 2012)., p. 46.

<sup>9</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2005)., p. 173.

<sup>10</sup> Loren Bagus, *Kamus Filsafat* (Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1996)., p. 297.

<sup>11</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih., *Op. Cit.*, p. 11.

## 5. Seni Lukis

Menurut Soedarso SP (1990:109);

Seni lukis adalah seni dua dimensi yang menggunakan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image yang dimana bisa merupakan pengekspresian dari ide-ide, emosi, pengalaman, yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoniaaaa.<sup>12</sup>

Sedangkan pada buku Almanak Seni Rupa (2012:62) menyatakan sebagai berikut;

Seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun idiologi yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.<sup>13</sup>

Kesimpulan dari penjelasan di atas mengenai pengertian judul "Parodi Superhero sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" adalah mengubah atau menirukan karya masa lalu tentang manusia yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran serta yang memiliki kekuatan super yang selama ini populer dan menjadi kegemaran dengan teknik deformasi untuk tujuan mencari kejenuhan atau *plesetan* dari karakter yang biasanya bersifat serius ke dalam seni lukis.

---

<sup>12</sup> Soedarso SP., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p. 109.

<sup>13</sup> Muhidin M. Dahlan, *Almanak Seni Rupa Indonesia: secara Istimewa Yogyakarta*. (Yogyakarta: Iboekoe, 2012). p. 62